

Themenpaket

DINGEBOX
**Brettspiele für
Kinder**



G R A Z STADTBIBLIOTHEK



Brettspiele sind weit mehr als nur ein unterhaltsamer Zeitvertreib. Sie bieten einen bemerkenswerten pädagogischen Mehrwert und stellen eine wertvolle Möglichkeit dar, soziale Fähigkeiten, strategisches Denken und kreative Problemlösungsfähigkeiten zu fördern.

Kinder lernen, miteinander zu kommunizieren, Regeln zu respektieren und fair zu spielen. Durch das Zusammenspiel erfahren sie Empathie, Geduld und Teamarbeit, was für ihre persönliche Entwicklung entscheidend ist. Darüber hinaus wird das logische und strategische Denken gestärkt. Kinder müssen oft Entscheidungen treffen, planen und ihre Züge vorausdenken, was ihre kognitiven Fähigkeiten schärft.

Insgesamt bieten Brettspiele eine ganzheitliche Lernumgebung, in der Kinder spielerisch Fähigkeiten entwickeln, die weit über das Spiel hinausgehen.

Sie verbinden Spaß mit Bildung und schaffen Erinnerungen, die ein Leben lang halten. Daher sind Brettspiele nicht nur eine wunderbare Freizeitbeschäftigung, sondern auch ein effektives Werkzeug zur Förderung der ganzheitlichen Entwicklung von Kindern.

Das Themenpaket „Brettspiele für Kinder“ enthält eine große Auswahl an Spielen für unterschiedliche Altersgruppen. Dabei handelt es sich um beliebte und in Bibliotheken meist entliehene Medien.

Zielgruppe: Kinder von 2 – 12 Jahren

Leihfrist: 6 Wochen mit der Möglichkeit 2 Mal um je 2 Wochen zu verlängern, wenn das Themenpaket nicht vorbestellt ist

Inhalt:

Dieses Themenpaket enthält 16 Medien:

Spiele 16

Stand: Dezember 2024

Da wir mit unseren Themenpaketen Ihren pädagogischen Interessen und Bedürfnissen gerecht werden möchten, stehen wir Ihnen für Rückfragen, Anfragen, Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anschaffungswünsche gerne zur Verfügung.

Kontakt:

**Stadtbibliothek Graz
Themenpaketservice**

Lauzilgasse 21
8020 Graz

Telefon: +43 316 872-4968

E-mail: stadtbibliothek.themenpakete@stadt.graz.at

Internet: www.stadtbibliothek.graz.at

Inhaltsverzeichnis:

1. Spiele	4
Das verrückte Labyrinth	4
Dawn Under	6
Billy Biber	6
Die freche Sprech-Hexe.....	8
Die Logik-Piraten	8
Hexentanz	9
Max Mäuseschreck	10
Mein erster Spieleschatz.....	10
Mimik Memo	11
Niagara	9
Plitsch-Platsch Pinguin.....	12
Qwirkle	13
Rund um den Kalender	13
Was passt wohin?	14
Wer war's?	14
Zicke Zacke Hühnerkacke	15

1. Spiele

	Das verrückte Labyrinth	
	Zusatz:	Wer schiebt, der hat's – Geister und Schatz!
	Verlag:	Ravensburger
	Sprache:	
	Inhalt:	1 Spielanleitung, 1 Spielplan mit 16 festen Gängen, 34 lose Gänge-Karten, 24 Schatzkarten, 4 Kunststofffiguren (Zauberer, Hexe, Wahrsagerin und Zauberlehrling)
	Erschienen:	2021
	Alter:	Ab 07
	Preis:	33,90 €
	Anzahl Spieler:innen:	2 - 4
Annotation/ Beschreibung	<p>Das verrückte Labyrinth jetzt im komplett neuen Gewand: Seit vielen Jahren begeistert das einfache und einzigartige Spielprinzip Millionen von Menschen. Auf der Suche nach geheimnisvollen Gegenständen und Kreaturen durchstreifen die Spieler als Zauberer, Hexe, Wahrsagerin und Zauberlehrling das Labyrinth. Wer als Erster den Weg hinausfindet, hat gewonnen. Zum Glück haben sie die Magie auf ihrer Seite und können die Wände des Labyrinths verschieben. Auf dem Weg durch das zufällige Muster an Gängen muss jeder Spieler aber zunächst geheime Orte erreichen. Die Geheimniskarten verraten, ob Geist, Schlüsselbund, Eule oder etwas anderes das nächste Ziel ist. Wie gehen Zauberer, Hexe und Co. nun vor? Bahnen sie sich selbst einen Weg oder versuchen sie, den anderen den Weg zu versperren? Wer als Erster alle Geheimnisse erkundet hat und an seinen Startplatz zurückkehrt, ist der Sieger. Durch die zufällige Anordnung der Gängekarten verläuft jede Partie anders. So ist grenzenloser Spielspaß garantiert!</p>	
1 Exemplar	1	


Themenpaket


DINGEBOX
Brettspiele für
Kinder



G R A Z STADTBIBLIOTHEK




	Dawn Under	
	Zusatz:	Dicke Luft in der Gruft
	Verlag:	TOPP
	Sprache:	
	Inhalt:	1 3D-Spielplan mit 60 leeren Gräbern, 13 schwarze Holzpflocke, 6 runde Spielerplättchen, 18 Knoblauchbündel, 60 Vampire, 66 Grabdeckel, 1 Spielanleitung
	Erschienen:	2022
	Alter:	Ab 06
	Preis:	39,99 €
Annotation/ Beschreibung	Anzahl Spieler:innen:	2 - 6
	<p>In der Morgendämmerung ist auf dem Friedhof am meisten los: Jeder Vampir der Stadt ist auf der Suche nach einem schönen leeren Grab, in dem er sich verstecken kann. Dawn Under ist ein erschreckend lustiges Memo-Spiel für die ganze Familie! Sei der Erste, der eine Ruhestätte für all seine Vampire findet, aber halte dich von fiesen Ratten und stinkendem Knoblauch fern!</p> <p>„Dawn Under“ ist ein Memo-Spiel, bei dem es darum geht, am Schnellsten alle eigenen Vampire in leeren Gräbern zur Ruhe zu legen. Dabei müssen sich die Farben der Grabdeckel sowie die Platzierung von anderen Vampiren und Knoblauch gemerkt werden. Konzentrationsvermögen und ein gutes Gedächtnis sind gefragt. Oft haben Kinder bei diesem Spiel die Nase vorn.</p>	
1 Exemplar	1	

	Billy Biber	
	Zusatz:	Wer schiebt, der hat's – Geister und Schatz!
	Verlag:	Ravensburger
	Sprache:	
	Inhalt:	1 Biber, 1 Spielelandschaft, 2 grüne Fleece-Aufkleber, 42 Baumstämme, 42 Zauberfolien-Aufkleber, 1 Holzstab
	Erschienen:	2008
	Alter:	Ab 04
	Preis:	31,99 €
Annotation/ Beschreibung	Anzahl Spieler:innen:	1 - 4
	<p>Billy Biber hat sich so viel Mühe gegeben und alle Stämme aufgestapelt, aber die Spieler in Gestalt von Biberkindern versuchen in diesem Geschicklichkeitsspiel, Billys Stämme zu stibitzen. Einen nach dem anderen schieben sie aus dem Holzstapel heraus – ganz vorsichtig, damit nichts wackelt oder sogar umfällt! Sonst bemerkt Billy, der wachsam obendrauf liegt, den dreisten Klau und meckert, was das Zeug hält. Wenn die Biberkinder erwischt werden, müssen sie den Stamm zurücklegen.</p> <p>Hier ist Konzentration und Geschicklichkeit gefragt. Und aufgepasst: In einigen Stämmen haben sich Holzwürmer versteckt. So ein Pech! Denn nur die Stämme zählen, die als Symbol Jahresringe oder einen Stern tragen. Jetzt wird schnell nachgesehen, was die magische Zauberfolie auf dem Baumstamm zeigt. Einfach mit dem Finger darübere rubbeln und das Zeichen wird sichtbar. Wer wird als</p>	

	Erster sechs der wertvollen Stämme erbeuten und das witzige Gesellschaftsspiel gewinnen? Jeder Spieler braucht zwei braune, zwei orange und zwei gelbe Stämme, die als Symbol Jahresringe oder einen Stern zeigen.
1 Exemplar	1


	<p style="text-align: center;">Die freche Sprech-Hexe</p> <table border="1"> <tr> <td>Zusatz:</td> <td>Hör gut zu und sprich genau</td> </tr> <tr> <td>Verlag:</td> <td>Ravensburger</td> </tr> <tr> <td>Sprache:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Inhalt:</td> <td>1 Hexe, 1 Zauberstab aus Holz, 1 Hexenkessel (Kunststoffeinsatz), 2 Drehscheiben, 48 Spielchips, 1 Topfdeckel aus rotem Kunststoff</td> </tr> <tr> <td>Erschienen:</td> <td>2018</td> </tr> <tr> <td>Alter:</td> <td>Ab 04</td> </tr> <tr> <td>Preis:</td> <td>17,99 €</td> </tr> <tr> <td>Anzahl Spieler:innen:</td> <td>2 - 4</td> </tr> </table>	Zusatz:	Hör gut zu und sprich genau	Verlag:	Ravensburger	Sprache:		Inhalt:	1 Hexe, 1 Zauberstab aus Holz, 1 Hexenkessel (Kunststoffeinsatz), 2 Drehscheiben, 48 Spielchips, 1 Topfdeckel aus rotem Kunststoff	Erschienen:	2018	Alter:	Ab 04	Preis:	17,99 €	Anzahl Spieler:innen:	2 - 4
Zusatz:	Hör gut zu und sprich genau																
Verlag:	Ravensburger																
Sprache:																	
Inhalt:	1 Hexe, 1 Zauberstab aus Holz, 1 Hexenkessel (Kunststoffeinsatz), 2 Drehscheiben, 48 Spielchips, 1 Topfdeckel aus rotem Kunststoff																
Erschienen:	2018																
Alter:	Ab 04																
Preis:	17,99 €																
Anzahl Spieler:innen:	2 - 4																
<p style="text-align: center;">Annotation/ Beschreibung</p>	<p>In dem Kinderspiel "Die freche Sprech-Hexe" stellen sich Fragen wie: Was reimt sich auf Haus? Was klingt ähnlich wie Kröte? 2-4 Kinder müssen Zaubertrank-Zutaten finden, die sich reimen. Wer genau hinhört und richtig spricht, findet das passende Kartenpaar. Mit der roten Scheibe können die Kinder prüfen, ob sie alles richtig gemacht haben und dürfen zur Belohnung die Zutaten in den magischen Zaubertrank einrühren.</p> <p>Das Brettspiel von 4-8 Jahren fördert das Sprachgefühl, genaues Hören und deutliches Sprechen - wichtige Grundsteine für das spätere Lesenlernen und Schreiben. Abwechslung zur Reimpaar-Hexerei bietet die Variante mit ähnlich klingenden Wörtern (wie Bären-Beeren) und ein Merkspiel zu Anlauten. Lernspiele, die richtig Spaß machen:</p> <p>So heißt das Motto der Lernspielreihe von Ravensburger, mit der Kinder in den lernintensivsten Jahren in ihrer Entwicklung unterstützt werden. Alle Spiele werden nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Standards entwickelt und geprüft. Die Lernstoffe sind in spannenden Geschichten verpackt, eine Vielfalt an Materialien und Methoden erlaubt das Lernen mit allen Sinnen.</p>																
<p style="text-align: center;">1 Exemplar</p>	<p style="text-align: center;">1</p>																

	<p style="text-align: center;">Die Logik-Piraten</p> <table border="1"> <tr> <td>Zusatz:</td> <td>Rätseln, zielen, Schätze gewinnen</td> </tr> <tr> <td>Verlag:</td> <td>Ravensburger</td> </tr> <tr> <td>Sprache:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Inhalt:</td> <td>1 Inseltafel, 1 Höhleneinsatz (Spielboden), 1 Meerestafel, 2 Seeungeheuer mit Aufstellfüßen, 1 Schiff, 1 Kugel, 28 Schatzplättchen, 19 Rätselkarten, 1 Segel, 1 Spielanleitung</td> </tr> <tr> <td>Erschienen:</td> <td>2018</td> </tr> <tr> <td>Alter:</td> <td>Ab 05</td> </tr> <tr> <td>Preis:</td> <td>17,99 €</td> </tr> <tr> <td>Anzahl Spieler:innen:</td> <td>2 - 4</td> </tr> </table>	Zusatz:	Rätseln, zielen, Schätze gewinnen	Verlag:	Ravensburger	Sprache:		Inhalt:	1 Inseltafel, 1 Höhleneinsatz (Spielboden), 1 Meerestafel, 2 Seeungeheuer mit Aufstellfüßen, 1 Schiff, 1 Kugel, 28 Schatzplättchen, 19 Rätselkarten, 1 Segel, 1 Spielanleitung	Erschienen:	2018	Alter:	Ab 05	Preis:	17,99 €	Anzahl Spieler:innen:	2 - 4
Zusatz:	Rätseln, zielen, Schätze gewinnen																
Verlag:	Ravensburger																
Sprache:																	
Inhalt:	1 Inseltafel, 1 Höhleneinsatz (Spielboden), 1 Meerestafel, 2 Seeungeheuer mit Aufstellfüßen, 1 Schiff, 1 Kugel, 28 Schatzplättchen, 19 Rätselkarten, 1 Segel, 1 Spielanleitung																
Erschienen:	2018																
Alter:	Ab 05																
Preis:	17,99 €																
Anzahl Spieler:innen:	2 - 4																
<p style="text-align: center;">Annotation/ Beschreibung</p>	<p>In dem Kinderspiel "Die Logik-Piraten" wird nach Cleveren Köpfen gesucht, um die magischen Logik-Rätsel zu lösen. So sieht der junge Spieler auf der Schatzkarte zwei Mäuse, zwei Papageien und einen Affen - was fehlt, um die Reihe richtig zu vervollständigen? Die richtige Antwort kontrollieren die Kinder eigenständig auf der Rückseite der Spielkarte. Mit dem 3D Piratenschiff gehen die Kinder dann auf Schatzjagd. Jetzt ist Geschicklichkeit gefragt: Denn nun</p>																

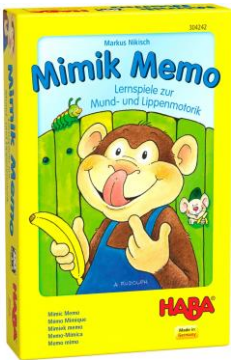
	<p>muss die Kanonen-Kugel in die richtige Höhle geschossen werden.</p> <p>Beim anschließenden Sammeln der Schätze merken sich die Kinder am besten die Karten mit den Edelsteinen, die vorher bereits aufgedeckt wurden. Konzentration ist gefragt, denn es kann leicht passieren, dass sie alle Schätze abgeben müssen. In diesen abwechslungsreichen Abenteuern erweitern die Kinder ihre mathematischen Grundkenntnisse indem sie sich mit Reihen und Mustern beschäftigen. Sie spielen allein, mit selbst gesteckten Zielen, oder gemeinsam mit Freunden. Außerdem werden relevante Themen für Kindergarten und Grundschule abgedeckt. Lernspiele, die richtig Spaß machen: So heißt das Motto der Lernspielreihe von Ravensburger, mit der Kinder in den lernintensivsten Jahren in ihrer Entwicklung unterstützt werden. Alle Spiele werden nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Standards entwickelt und geprüft. Die Lernstoffe sind in spannenden Geschichten verpackt, eine Vielfalt an Materialien und Methoden erlaubt das Lernen mit allen Sinnen.</p>
1 Exemplar	1

	Hexentanz	
	Zusatz:	Das verhexte Verwirrspiel
	Verlag:	Ravensburger
	Sprache:	
	Inhalt:	1 Spielplan, 25 Hexenhütchen, 30 Hexenköpfe (je 5 in Farben Gelb, Rosa, Rot, Grün, Hellblau und Dunkelblau), 1 Würfel
	Erschienen:	2007
	Alter:	Ab 08
	Preis:	34,99 €
Annotation/ Beschreibung	<p>Das verhexte Verwirrspiel Hexentanz: Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wagt der wilde Hexentanz. Ziel ist es, dass die Spieler die tanzwütigen Hexen vor dem Morgengrauen nach Hause schaffen. Da alle Hexen des Familienspiels Hexentanz einen schwarzen Umhang tragen, sehen alle gleich aus. Bald weiß kein Spieler mehr, welche Hexe gerade bewegt wird. Ist es die grüne Kräuterhexe, die blaue Wetterhexe oder die rote Feuerhexe? Nur die sechs auf dem Würfel ermöglicht einen Blick unter das Hexenhütchen.</p> <p>Übrigens: Landet eine Hexe auf einem Feld, auf dem schon eine andere Hexe tanzt, muss sie mindestens sieben Felder oder bis auf ein freies Feld dahinter zurück tanzen. Dann werden alle Mitspieler kurz informiert, was für eine Hexe das ist, und weiter geht's. Taktik, Glück und ein gutes Gedächtnis verhelfen den pfiffigsten Spielern, ihre Hexen als Erste zum richtigen Abflugort zu bringen – also die Kräuterhexen auf die grünen Felder, die Feuerhexen auf die roten. Am Ziel angekommen, werden sie enttarnt und falls eine im Verwirrspiel Hexentanz am falschen Ort gelandet ist, fliegt sie zum richtigen Abflugort. entwickelt und geprüft. Die Lernstoffe sind in spannenden Geschichten verpackt, eine Vielfalt an Materialien und Methoden erlaubt das Lernen mit allen Sinnen.</p>	
	1 Exemplar	1

	Max Mäuseschreck	
	Zusatz:	
Verlag:	Ravensburger	
Sprache:		
Inhalt:	1 Spielanleitung, 1 großer Plastikkäse, 17 Käse-Ecken, 3 Leitern, 4 Mäuse, 1 Kater "Max", 1 Würfel	
Erschienen:	2021	
Alter:	Ab 04	
Preis:	31,99 €	
Anzahl Spieler:innen:	2 - 4	
Annotation/ Beschreibung	<p>Leckerer Käse! Welche kleine Maus will davon nicht die meisten Ecken einsammeln? Je nachdem auf welches Feld die Mäuse bei ihrem Zug ziehen, dürfen ein oder zwei Stück Käse aus dem Vorrat genommen werden. Doch Vorsicht! Kater Max schleicht um die Ecken herum. Wer nicht aufpasst, ist seine Käse-Beute schnell wieder los. Und manchmal ist die Samtpfote sogar so frech, einen der kleinen Nager für eine kurze Weile festzuhalten. Wer lässt sich nicht beirren, sammelt als erster 5 Käse-Ecken ein und gewinnt dieses zauberhafte Gesellschaftsspiel? Ein fröhlicher Spiel-Spaß für Kinder ab 4 Jahren.</p> <p>Bewegt werden die Mäuse bei dem Würfel-Laufspiel über einen Augen-Würfel. Ein zweiter Würfel, der sogenannte Pfoten-Würfel, bestimmt die Laufweite des Katers. Bei jedem Zug werden immer beide Würfel geworfen, dann zuerst die Maus und danach der Kater bewegt. Je nachdem auf welchem Feld die Mäuse bei ihrem Zug landen, dürfen sie eine oder zwei Käse-Ecken sammeln. Immer wieder stoßen die kleinen Nager bei ihrem Wettlauf um den Käse auch auf Sonderfelder. Zum Beispiel das Leiterfeld: Trifft eine Maus auf dieses, darf sie die Leiter hinauf auf den Käse klettern, um dann durch die Löcher wieder hinunter auf das Spielfeld zu rutschen. Wo sie jetzt wohl landet? Dann gibt es auch noch das Feld mit dem Mauselloch: Hier sind die Mäuse vor Kater Max sicher, der nichts lieber macht, als die kleinen Mäuschen zu ärgern. Wer sichert sich als Erster Spieler fünf leckere Käse-Ecken und gewinnt die Käse-Jagd?</p>	
	1 Exemplar	1


	Mein erster Spieleschatz	
	Zusatz:	Die große Haba-Spielesammlung
Verlag:	HABA	
Sprache:		
Inhalt:	2 Spielpläne, 3 Pferde, 3 Kühe, 3 Schweine, 3 Schafe, 2 rote Äpfel, 2 blaue Pflaumen, 2 Eier, 2 Käsecken, 2 Salate, 2 Karotten, 1 Bauer, 2 Würfel (Farbe und Punkte), 6 Sterne, 1 Mond, 32 Spielkarten, 32 Memorykarten, 4 Einkaufslisten, 3 Bauernhofscheiben, 1 Spielanleitung	
Erschienen:	2015	
Alter:	Ab 03	
Preis:	39,99 €	
Anzahl Spieler:innen:	2 - 6	
Annotation/ Beschreibung	<p>Die große HABA-Spielesammlung Mein erster Spieleschatz bringt die schönsten Spielschätze zusammen! Wer hilft Bauer Bert am besten? Wer kauft die leckersten Früchte auf dem Markt? Und wer weiß, wo sich die frechen Tiere auf</p>	


	der Weide versteckt haben? 10 Spielideen mit einfachen Regeln und kurzer Spieldauer ermöglichen einen gelungenen Einstieg in die Welt der Spiele. Altbewährte Spieleklassiker sind kindgerecht umgestaltet und vereinfacht worden. Sodass schon die Jüngsten Spaß am Spielen haben. Bei klassischen, kooperativen und spannenden Brett-, Memo- und Kartenspielen vergeht die Zeit wie im Flug.
1 Exemplar	1

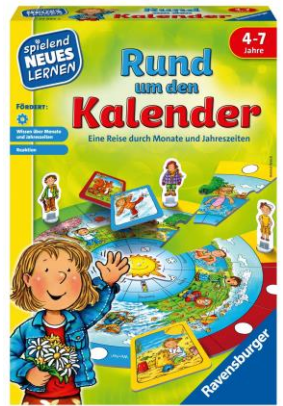
	Mimik Memo	
	Zusatz:	Die Grimassen müssen passen
	Verlag:	HABA
	Sprache:	
	Inhalt:	1 Affe, 32 Grimassen-Karten, 28 Bananenkarten, 1 Spiegelkarte, 1 Würfel, 1 Spielanleitung
	Erschienen:	
	Alter:	Ab 03
	Preis:	09,99 €
	Anzahl Spieler:innen:	2 - 6
Annotation/ Beschreibung	<p>Zunge raus, an die Nasenspitze oder quer zur Seite – wer kann die Grimassen dieser lustigen Tiere am besten nachmachen? Mimik-Memo von HABA beinhaltet drei unterschiedliche Lernspiele zur Mund- und Lippenmotorik und unterstützt spielerisch die sprachliche Entwicklung von Kindern im Alter von 3-8 Jahren. Je besser die Kinder die Grimassen der Tiere nachahmen, auf den Karten erkennen und wiederfinden können, desto mehr Bananenkarten gewinnen sie im Laufe des Spiels. Dank der kleinen Spiegelkarte können die Spieler sofort sehen, ob sie es richtig machen. Die 3 Spielvarianten „Affengrimassen“, „Affentheater“ und „Wer wird Bananenkönig“ sorgen nicht nur für spannenden Spielspaß, sondern trainieren gezielt die Mund- und Lippenmotorik. Damit wird Sprachförderung zum Kinderspiel.</p>	
1 Exemplar	1	


	Niagara	
	Zusatz:	
	Verlag:	Zoch
	Sprache:	
	Inhalt:	1 Spielplan, 12 runde Flussfelder, 10 Holzkanus in 5 Farben, 35 Paddelkarten in 5 Farben, 1 Wolke, 1 Schwimmring, 35 Juwelen, 1 Spielanleitung
	Erschienen:	2004
	Alter:	Ab 08
	Preis:	35,99 €
	Anzahl Spieler:innen:	3 - 5
Annotation/ Beschreibung	<p>"Niagara" ist eine mitreißende Schatzsuche im Wettlauf gegen die Strömung. Das Flussbett bilden transparente Scheiben, auf denen die Kanus aller Spieler auf die Wasserfälle zutreiben. Mit Hilfe ihrer Paddelkarten bewegen die Spieler ihre Boote und beeinflussen zugleich die Flussgeschwindigkeit. Ziel ist es, Edelsteine an den Flussufern einzuladen und zurück an Land zu bringen. Aber auch an Bord</p>	


	sind die Juwelen längst nicht sicher, denn manche Bootscrew entpuppt sich hinterrücks als Diebesbande. Das spektakuläre dreidimensionale Spielmaterial schafft Atmosphäre pur.
1 Exemplar	1

	Plitsch-Platsch Pinguin	
	Zusatz:	SOS, der Eisberg wackelt!
	Verlag:	Ravensburger
	Sprache:	
	Inhalt:	1 Eisberg mit blauer Spielbasis und roter Fahne, 1 puzzelbarer Pappiring (drei Pappringe), 20 Pinguine, 1 Lampe
	Erschienen:	2017
	Alter:	Ab 04
	Preis:	33,99 €
	Anzahl Spieler:innen:	1 - 5
Annotation/ Beschreibung	<p>Spielspaß mit hohem Geschicklichkeitsfaktor: Auf dem Eisberg wird's langsam eng. Immer neue Pinguine vergrößern die Kolonie und sorgen für Gedränge. Der schwimmende Untersatz gerät ins Wanken und die Pinguine fallen ins eiskalte Nass. Wer hat die beste Konzentration und das nötige Geschick hat, seine Seevögel oben, nimmt den Sieg mit nach Hause. Bei diesem spannenden Aktionspiel können Polarforscher ab 4 Jahren beweisen, ob sie ein gutes Händchen haben!</p> <p>Bis zu 5 Spieler wetteifern darin, ihre Pinguine auf dem Eisberg so zu platzieren, dass sie nicht hinunterpurzeln. Dazu braucht es ein kühles Köpfchen, ruhige Finger und ein geübtes Auge, das die besten Plätze auswählt. Wer zu stürmisch agiert, riskiert schon mal, nicht nur seinen eigenen Pinguin, sondern auch den eines Mitspielers auf die Rutschpartie zu schicken – und muss dann alle heruntergepurzelten Antarktisbewohner behalten und wieder auf den Berg bringen. Eine Extraportion Spaß bietet die LED-Lampe. Wenn sie leuchtet, kann „Plitsch-Platsch Pinguin“ auch im Dunkel gespielt werden. Sieger ist, wer zuerst alle seine Pinguine auf dem Eisberg postiert hat. Für jüngere Spieler gibt es zudem eine etwas leichtere Variante. Dieses Familienspiel mit toller Qualität bringt Spannung in jedes Kinderzimmer.</p>	
	1 Exemplar	1

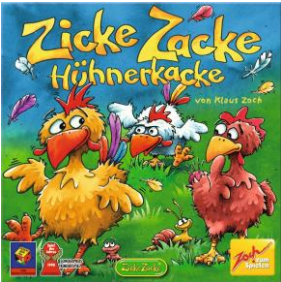
	Qwirkle	
	Zusatz:	Einfach begonnen – schnell gewonnen!
Verlag:	Schmidt	
Sprache:		
Inhalt:	108 Holzsteine, 1 Beutel, 1 Spielanleitung	
Erschienen:		
Alter:	Ab 08	
Preis:	36,99 €	
Anzahl Spieler:innen:	2 - 4	
Annotation/ Beschreibung	<p>Auch wenn die Regeln von QWIRKLE denkbar einfach sind, so erfordert es doch taktisches und strategisches Denken. Beim Anlegen der 108 großen Holzsteine müssen sich bei gleicher Farbe die Formen unterscheiden oder bei gleicher Form die Farben. Dabei gilt es, möglichst viele Punkte abzustauben. Aber Vorsicht, denn die anderen sitzen nicht untätig herum. Beim Warten auf eine lukrative Lücke heißt es, aufzupassen und selbst keine Steilvorlage zu liefern. QWIRKLE ist ein schnell zu erlernendes Spiel, das lang anhaltenden Spielspaß bietet. Ein Spiel mit Suchtcharakter!</p>	
1 Exemplar	1	

	Rund um den Kalender	
	Zusatz:	Eine Reise durch Monate und Jahreszeiten
Verlag:	Ravensburger	
Sprache:		
Inhalt:	1 Spielanleitung, 11 Puzzleteile, Jahreskreis, 1 Sonnen-Drehscheibe, 2 Schnappstäbe, 4 Spielfiguren, 4 Aufstellfüße, 48 Bildkärtchen	
Erschienen:		
Alter:	Ab 04	
Preis:	17,99 €	
Anzahl Spieler:innen:	2 - 4	
Annotation/ Beschreibung	<p>Bei dem Kinderspiel "Rund um den Kalender" stellen sich die Fragen: Wann piepsen die Vögelchen in ihren Nestern? Wann braucht man Mütze und Schal? Wer kommt mit auf eine spannende und interessante Reise durch die Jahreszeiten? „Rund um den Kalender“ lädt alle Spieler auf eine spannende und interessante Reise durch die Jahreszeiten ein. Die Kinder entdecken, wie sich die Natur verändert und was sie in welcher Jahreszeit unternehmen können. Und wer schnell ist, bekommt auch beim lustigen Schnappspiel viele Bildkärtchen.</p>	
1 Exemplar	1	

	Was passt wohin?	
	Zusatz:	
Verlag:	Ravensburger	
Sprache:		
Inhalt:	1 Baum bestehend aus zwei Teilen, 1 Einsatz mit Wiese und See, 14 Stecker mit Motivchips, 1 Spielanleitung	
Erschienen:		
Alter:	Ab 02	
Preis:	16,69 €	
Anzahl Spieler:innen:	1 - 2	
Annotation/ Beschreibung	<p>Bei dem Ravensburger Kinderspiel "Was passt wohin?" ist die Frage: Gehört der Apfel in den Baum? Und wo fühlt sich die Ente wohl? Das Spiel bietet verschiedene Möglichkeiten: Im Freispiel lernen die Kinder zunächst die Materialien des Spiels „Was passt wohin?“ kennen. Für die Tier- und Gegenstandsbilder passen die Zuordnungen auf den See, an den Baum und auf die Wiese. So sollte am Ende des Spiels beispielsweise die Schaukel am Baum hängen, der Igel in der Wiese liegen und der Fisch im See schwimmen.</p> <p>Die Kinder überlegen, treffen die „Was passt wohin?“-Entscheidung und hängen die Bild-Stecker selbst auf, wobei sie ihre Feinmotorik trainieren. So erweitern die Kinder spielerisch ihr Alltagswissen über Tiere und Natur. Fragen der Erwachsenen zu den Tieren und Gegenständen auf den Steckern regen die Sprachentwicklung an. Je nach Entwicklungsstufe beziehungsweise Alter gibt es weitere Spielvarianten mit Memo-Möglichkeiten. Wie alle Spiele der Reihe <i>„Spielend Erstes Lernen“</i> ist auch <i>„Was passt wohin?“</i> abgestimmt auf das frühkindliche Erforschen.</p>	
	1 Exemplar	1

	Wer war's?	
	Zusatz:	Das 1. Abenteuer. Lüftet das Geheimnis der sprechenden Tiere und findet den Dieb!
Verlag:	Ravensburger	
Sprache:		
Inhalt:	1 magische Truhe mit elektronischer Einheit, 1 Spielplan, 4 Geister, 1 Katze, 9 Futterstücke, 4 Schlüssel, 4 Türen, 1 Würfel, 10 Bilder der Verdächtigen, 1 Ring, 1 Unterlage für den Ring, 1 Spielanleitung	
Erschienen:		
Alter:	Ab 06	
Preis:	46,99 €	
Anzahl Spieler:innen:	2 - 4	
Annotation/ Beschreibung	<p>Findet den Dieb des Zauberrings! Wer war's? Welcher Schlossbewohner hat ihn gestohlen? Die sprechenden Tiere werden den Kindern sicher helfen. Dafür sollten sie nur mit ihrem gewünschten Futter versorgt werden. Pfau, Esel, Ziege und Co. haben nämlich den Dieb in der Nacht beobachtet <i>„Jetzt müssen alle Spieler des elektronischen Brettspiels <i>„Wer war's?“</i> zusammenarbeiten. Denn nur gemeinsam entlocken die Detektive den sprechenden Tieren ihre geheimen</i></p>	

	Hinweise auf den Täter. Immer wieder können Verdächtige nach und nach ausgeschlossen werden und schon bald sind die Kinder dem Dieb auf der Spur. Ab und an treffen die jungen Spieler sogar auf verzauberte Gegenstände, diese zu nutzen, kann sehr hilfreich sein, bisweilen aber auch gefährlich. Und Achtung, die Zeit drängt: Der Dieb muss vor Ablauf der Zeit identifiziert sein. Aber das schaffen die Kinder sicher, schließlich geht es darum, das Königreich zu retten! Die intelligente Elektronik der Schatztruhe steuert den Spielablauf von 'Wer war's?' und sorgt dafür, dass jedes Spiel anders verläuft und damit aufs Neue spannend ist.
1 Exemplar	1

	Zicke Zacke Hühnerkacke	
	Zusatz:	
	Verlag:	Zoch
	Sprache:	
	Inhalt:	24 eiförmige Wegplättchen, 12 achteckige Hühnerhofplättchen, 4 Hühner (2 Hennen, 2 Hähne), 4 Schwanzfedern, 1 Spielanleitung
	Erschienen:	
	Alter:	Ab 04
	Preis:	31,99 €
	Anzahl Spieler:innen:	2 - 4
Annotation/ Beschreibung	Der mehrfach preisgekrönte Klassiker unter den besten Kinderspielen! Ziel des Spiels ist es, sich mit den Federn der anderen Hühner zu schmücken. Das eigene Huhn vorwärts bewegen darf, wer das vor ihm liegende Bildmotiv im Hühnerhof aufdeckt. Überholt ein Huhn ein anderes Huhn, darf es diesem alle Federn ausrupfen und sich selbst einstecken. Die rasante Hühnregedächtnisrallye feiert im Jahr 2013 ihren 15. Geburtstag und begeistert bald schon die Kinder der ersten Kinder, die mit ihr groß wurden.	
1 Exemplar	1	